



中華民國經濟部智慧財產局

INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE
MINISTRY OF ECONOMIC-AFFAIRS
REPUBLIC OF CHINA

茲證明所附文件，係本局存檔中原申請案的副本，正確無訛，
其申請資料如下：

This is to certify that annexed is a true copy from the records of this office of the application as originally filed which is identified hereunder:

申請日：西元 2002 年 11 月 21 日
Application Date

申請案號：091218778
Application No.

申請人：賴昆賢、張煉源
Applicant(s)

局長
Director General

蔡練生

發文日期：西元 2003 年 5 月 30 日
Issue Date

發文字號：09220534380
Serial No.

申請日期：

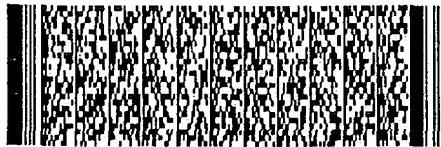
案號：

類別：

(以上各欄由本局填註)

新型專利說明書

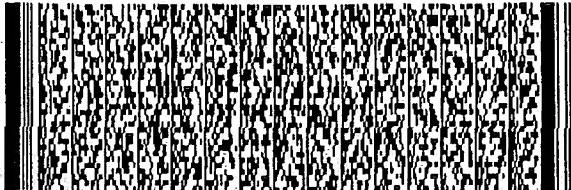
一、 新型名稱		
中文	腕式卡片遊戲盤	
英文		
二、 創作人		
姓 名 (中文)	1. 賴昆賢 2. 張煉源	
姓 名 (英文)	1. 2.	
國 稷	1. 中華民國 2. 中華民國	
住、居所	1. 臺北市士林區芝玉路1段234號4樓 2. 台北縣淡水鎮民權路65號16樓之3	
三、 申請人		
姓 名 (名稱) (中文)	1. 賴昆賢 2. 張煉源	
姓 名 (名稱) (英文)	1. 2.	
國 稷	1. 中華民國 2. 中華民國	
住、居所 (事務所)	1. 臺北市士林區芝玉路1段234號4樓 2. 台北縣淡水鎮民權路65號16樓之3	
代表人 姓 名 (中文)	1. 2.	
代表人 姓 名 (英文)	1. 2.	



四、中文創作摘要 (創作之名稱：腕式卡片遊戲盤)

一種腕式卡片遊戲盤，主要係由一本體及一盤體組所組成，其中本體殼體週緣適當處分別設置有一可放置設置於該殼體頂緣處，而該殼體底緣處則可設置於該殼體將本體裝設於主盤以利使用盤者，使用者固定元件，透過該固定元件之裝設於主盤內部，使該元件之手腕部位，再將該盤體組與本體相結合在一起，使該盤體組中之副盤體由主盤體內部抽出，又該主盤體及副盤體之上均設有若干卡片置孔，透過該卡片置孔之設置可供使用者一卡片遊戲之平台。

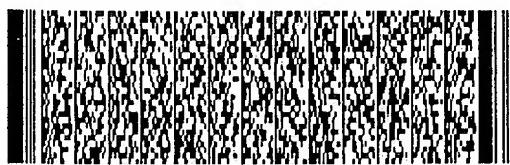
英文創作摘要 (創作之名稱：)



四、中文創作摘要 (創作之名稱：腕式卡片遊戲盤)

代表圖為第三圖，元件符號說明如下：遊戲盤（1）本體
(1 1) 裝置 (1 1 1) 上裝置 (1 1 1 1) 下裝置
(1 1 1 2) 容置空間 (1 1 2) 主置放槽 (1 1 3) 抵
片 (1 1 3 1) 彈性元件 (1 1 3 2) 副置放槽
(1 1 4) 滑槽 (1 1 5) 固定元件 (1 1 6) 計數面板
(1 1 7) 盤體組 (1 2) 主盤體 (1 2 1) 上主盤體
(1 2 1 1) 下主盤體 (1 2 1 2) 卡條 (1 2 1 3) 副
盤體 (1 2 2) 卡片置孔 (1 2 3) 切換滑塊 (1 2 4)

英文創作摘要 (創作之名稱：)



本案已向

國(地區)申請專利

申請日期

案號

主張優先權

無

五、創作說明 (1)

【新型所屬之技術領域】

本新型創作之腕式遊戲卡片盤，係提供一可增加特定遊戲卡片之整體娛樂性及遊戲道具。

【先前技術】

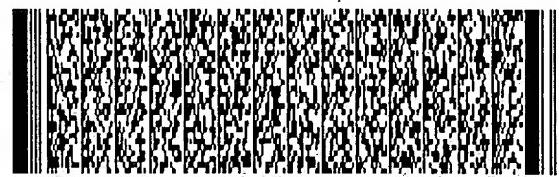
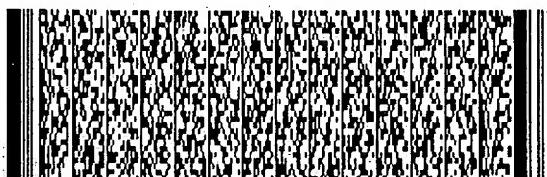
目前市面上所販售之遊戲卡片（紙牌）型式眾多，其中針對利用紙牌上之圖樣及所描述之武力功能與對方進行遊戲對決則為目前較受小孩子喜愛與歡迎，而該等遊戲卡片之遊戲方法主要是雙方將遊戲卡片放置於桌面或平台上，再利用擁有之遊戲卡片上圖樣及所描述武力功能進行遊戲雙方之對決及防禦，至於對決之比數及輸贏需完全利用遊戲者之記憶力或紙筆來統計，如此將造成使用者遊戲時實困擾，再者由於該遊戲進行時空間之限制，因此之故時若能有一方法或裝置能增加該遊戲紙牌之方便性，且能增加遊戲卡片整體娛樂性者，將更能滿足遊戲者遊戲之意願與樂趣。

【新型內容】

一、新型所欲解決之技術問題：

本創作主要係提供茲卡片遊戲之平台，且透過遊戲卡片盤之實施將可增加該等特定遊戲卡片之整體娛樂性。

二、解決問題之技術手段：



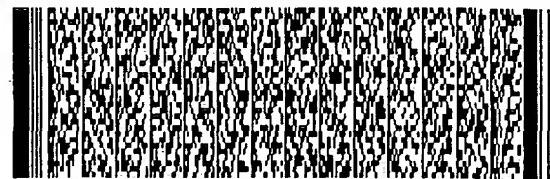
五、創作說明 (2)

一種腕式卡片遊戲盤，主要係提供一卡片遊戲平台，其主要係由一本體及一盤體組成，其中本體之放槽及副邊緣適當處分別設置有一可放置遊戲卡片之主置計數固定者，而該殼體頂緣則設有一可翻掀之面板，元件前述可副體組中之盤幹若干，透過該體組該副體將設有卡片遊戲之平台，藉以增加卡片遊戲之娛樂性。

三、對先前技術之功效：

而經由本創作之作用與實施，可得下列各項之作用與優點：

- 1、經由本創作之實施，可帶動該遊戲卡片之週邊商品開發，藉以增加該遊戲卡片之價值及整體商機。
- 2、經由本創作之實施，可提供使用者遊戲者遊戲之平台，如此可使該遊戲卡片操作遊戲時無遊戲場所空間之限制。
- 3、經由本創作之實施，可增加該遊戲卡片遊戲整體之娛樂性。
- 4、經由本體內部容置空間之設置，可供遊戲使用者不使用時存放遊戲卡片，如此無需另行存放遊戲卡片以免有卡



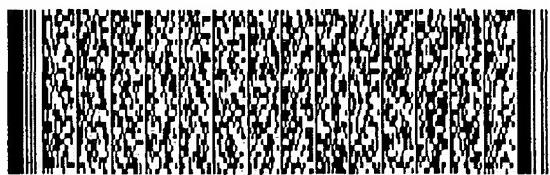
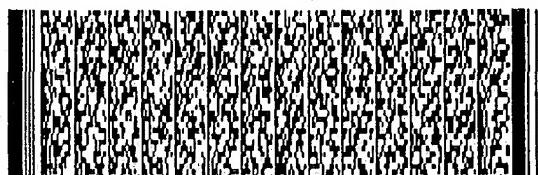
五、創作說明 (3)

片遺失之虞。

【實施方式】

以下特列舉一實施例，已詳細說明本創作之作用、構造與特徵：

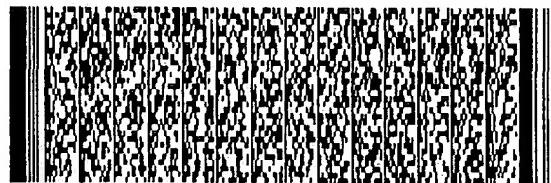
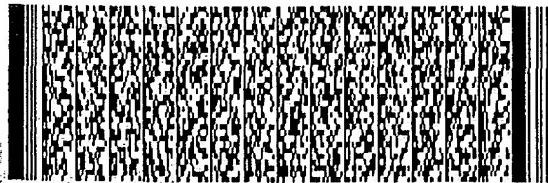
請參閱第一、二及三圖所示係本創作之立體圖、立體分解圖（一）及（二），其圖中揭示本創作之一種腕式卡片遊戲盤（1），主要係由一本體（11）及一盤體組（12）所組成，透過本體（11）底緣之固定元件（116）之設置可將本體（11）裝設固定於遊戲者之手腕部藉以方便使用者操作使用（該固定元件可為一般之魔鬼氈），至於本體（11）中之殼體（111）則係可由一上殼體（1111）及一下殼體（1112）所組成，並使殼體（111）之內部形成為一遊戲卡片（2）容置空間（112），又殼體（111）週緣適當處係分別設置有一可放置遊戲卡片（2）之主置放槽（113）及副置放槽（114）（請參閱第五圖所示），該主置放槽（113）主要係用於放置預備遊戲之遊戲卡片（2）使用，且透過該主置放槽（114）之設置可使遊戲者能輕易將遊戲卡片（2）由該主置放槽（114）抽出使用，至於副置放槽（113）主要係與容置空間（112）相導通藉以放置已操作之回收遊戲卡片（2），透過該副置放槽（114）之實施可方便遊戲者收納不再使用之遊戲卡片（2）者（當然容置空間亦可充



五、創作說明 (4)

當遊戲卡片收藏之空間，遊戲使用者不使用本創作時無需將卡片另行收藏，以避免卡片有遺失之虞），又殼體（111）之頂緣處則設有一可翻掀之計數面板（117），透過該可翻掀之計數面板（117）之設計可將遊戲過程之比數由此計數面板（117）統計紀錄，再者前述之盤體組（12）主要係由主盤體（121）及副盤體（122）所組成，而該主盤體（121）則係由一上主盤體（1211）及下主盤體（1212）所構成，藉由上主盤體（1211）及下主盤體（1212）之實施可將副盤體（122）夾固於主盤體（121）之內部，藉此遊戲使用者使用時可將該副盤體（122）由主盤體（121）內部抽出，至於盤體組（12）則係透過側緣之卡條（1213）設置可與殼體（111）之滑槽（115）相結合，如此即可使盤體組（12）穩固的固定於殼體（11）之上並可隨時取下收置，又主盤體（121）及副盤體（122）之上均設有若干卡片置孔（123），透過該卡片置孔（123）之設置可提供遊戲使用者一放置遊戲卡片（2）遊戲之平台。

請參閱第四、五及六圖所示下本創作之實施例圖（一）、（二）及（三），其圖中揭示本創作之一種腕式卡片遊戲盤（），其主要係可裝設於遊戲使用者之手腕部使用，而本遊戲盤（1）主要係由一本體（11）及一盤體組（12）所組成，其中本體（11）之殼體（111）週緣適當處係分別設置有一可放置遊戲卡片



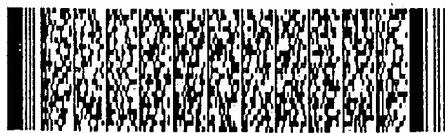
五、創作說明 (5)

(2) 之主置放槽 (113) 及副置放槽 (114)，該主置放槽 (113) 之底緣處係設有一抵片 (1131) 及一彈性元件 (1132) (該彈性元件主要為壓縮彈簧者) (請同時參閱第三圖所示)，透過該抵片 (1131) 及彈性元件 (1132) 之實施當遊戲卡片 (2) 塞設於主置放槽 (113) 中時可將遊戲卡片 (2) 向上頂制，如此不論放置於主置放槽 (113) 之遊戲卡片 (2) 數量為何均不置有掉落之虞，該主置放槽 (113) 主要係用於放置未使用之預備遊戲卡片 (2)，而前述之副置放槽 (114) 則用於放置已使用之回收遊戲卡片 (2)，再者本體 (11) 之側緣處係連接有一盤體組 (12)，而該盤體組 (12) 則係由一主盤體 (121) 及副盤體 (122) 所組成，且該副盤體 (122) 係固定於主盤體 (121) 之內部並可隨時抽出，而該主盤體 (121) 及副盤體 (122) 之上均設有若干卡片置孔 (123)，透過該卡片置孔 (123) 之設置遊戲使用者可以盤體組 (12) 為一遊戲之平台，將預操作使用之遊戲卡片 (2) 放置於該卡片置孔 (123) 中與對手對決遊戲，而該遊戲卡片 (2) 放置於卡片置孔 (123) 係呈攻擊或防禦之狀態，則係利用卡片置孔 (123) 前方之切換滑塊 (124) 來設定該遊戲卡片 (2) 之使用狀態 (如：切換至左邊為攻擊，切換至右邊則為防禦)，而該卡片置孔 (123) 中之遊戲卡片 (2) 補充則可將主置放槽 (113) 內之遊戲卡片



五、創作說明 (6)

- (2) 抽出補充，而該卡片置孔 (113) 中之遊戲卡片
(2) 抽換回收則可透過副置放槽 (114) 作為回收遊戲卡片 (2) 之儲放位置者。



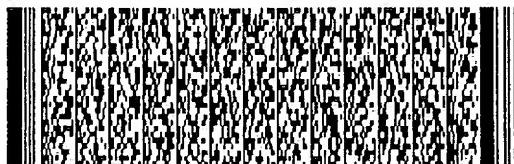
圖式簡單說明

圖示說明：

第一圖所示係本創作之立體圖；
第二圖所示係本創作之立體分解圖（一）；
第三圖所示係本創作之立體分解圖（二）；
第四圖所示係本創作之實施例圖（一）；
第五圖所示係本創作之實施例圖（二）；
第六圖所示係本創作之實施例圖（三）。

圖號說明：

遊戲盤（1）
本體（1 1）
殼體（1 1 1）
上殼體（1 1 1 1）
下殼體（1 1 1 2）
容置空間（1 1 2）
主置放槽（1 1 3）
抵片（1 1 3 1）
彈性元件（1 1 3 2）
副置放槽（1 1 4）
滑槽（1 1 5）
固定元件（1 1 6）
計數面板（1 1 7）
盤體組（1 2）
主盤體（1 2 1）



圖式簡單說明

上主盤體 (1 2 1 1)

下主盤體 (1 2 1 2)

卡條 (1 2 1 3)

副盤體 (1 2 2)

卡片置孔 (1 2 3)

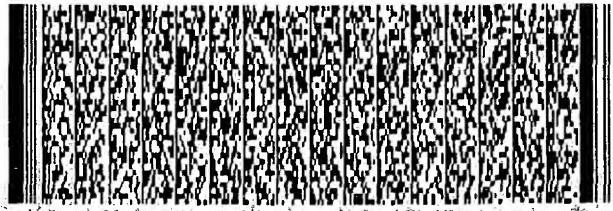
切換滑塊 (1 2 4)

遊戲卡片 (2)



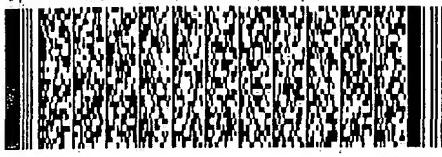
六、申請專利範圍

- 1、一種腕式卡片遊戲盤，主要係由一本體及一盤體組所組成，其中本體週緣適當處可設置一供遊戲卡片放置之主置放槽，再者前述盤體組主要係由盤體及副盤體所組成，而該盤體組中之副盤體係裝設於主盤體之內部，且副盤體可由主盤體內部抽出，又該主盤體及副盤體均設有若干可供放置遊戲卡片之卡孔，為其特徵者。
- 2、依據申請專利範圍第1項所述之腕式卡片遊戲盤，其中本體週緣適當處可另設置一供遊戲卡片放置之副槽。
- 3、依據申請專利範圍第1項所述之腕式卡片遊戲盤，其中本體之頂緣處則設有一可翻掀之計數面板者。
- 4、依據申請專利範圍第1項所述之腕式卡片遊戲盤，其中設置可將本體裝設固定於使用者之手腕部位。
- 5、依據申請專利範圍第1項所述之腕式卡片遊戲盤，其中盤體組可透過側緣之卡條設置可與本體上滑槽相結合，藉此可使盤體組隨時能與本體結合或分離者。
- 6、依據申請專利範圍第1項所述之腕式卡片遊戲盤，其中主置放槽之底緣處係設有一抵片及一彈性元件。

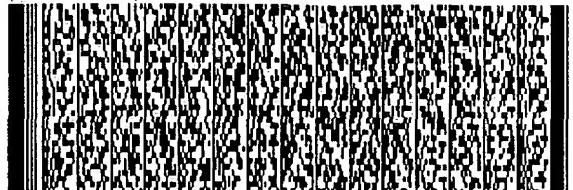


申請案件名稱:腕式卡片遊戲盤

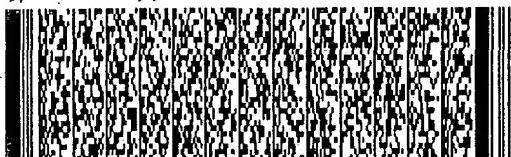
第 1/13 頁



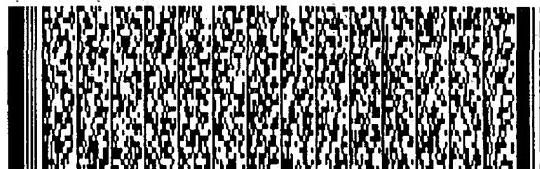
第 2/13 頁



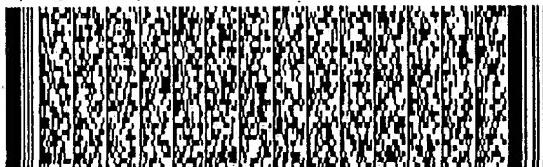
第 3/13 頁



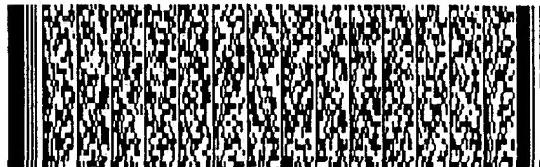
第 5/13 頁



第 5/13 頁



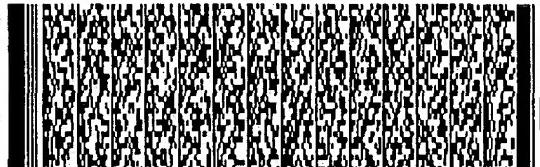
第 6/13 頁



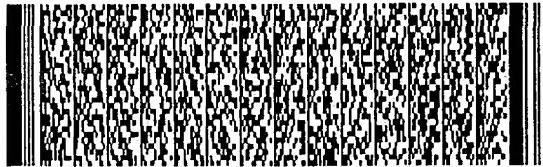
第 6/13 頁



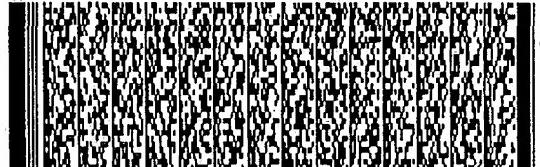
第 7/13 頁



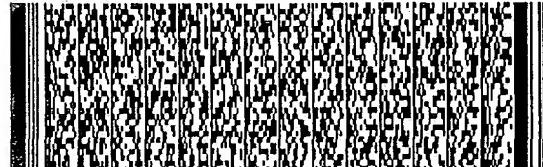
第 7/13 頁



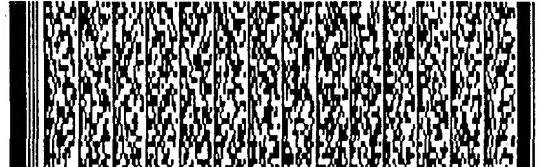
第 8/13 頁



第 8/13 頁



第 9/13 頁



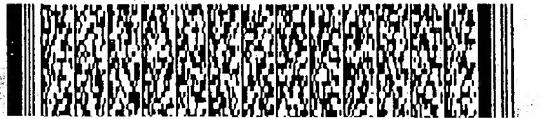
第 9/13 頁



第 10/13 頁



第 11/13 頁

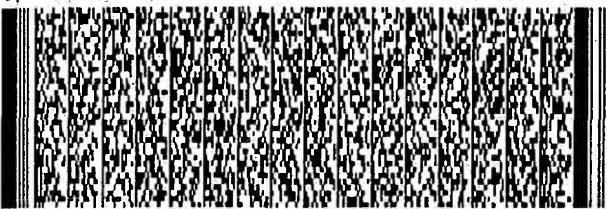


第 12/13 頁

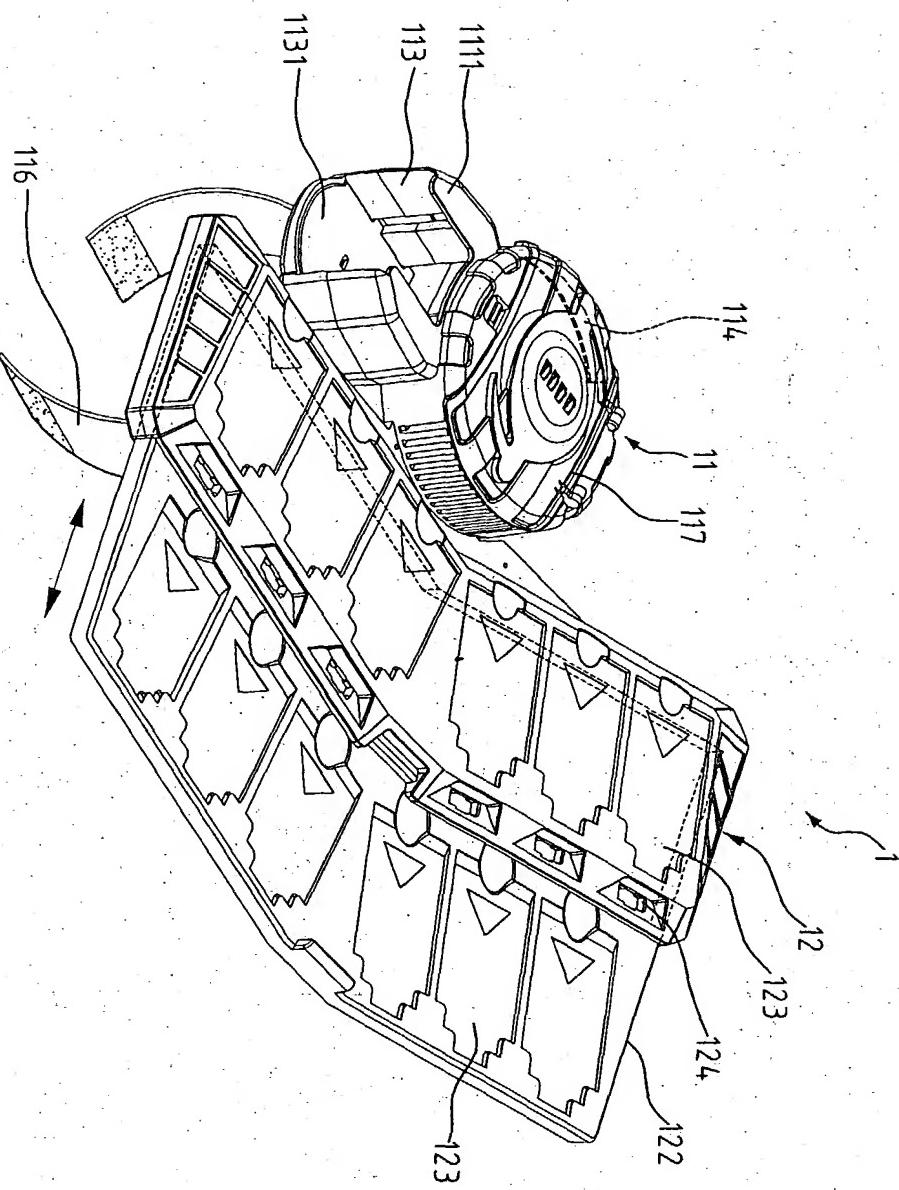


申請案件名稱: 腕式卡片遊戲盤

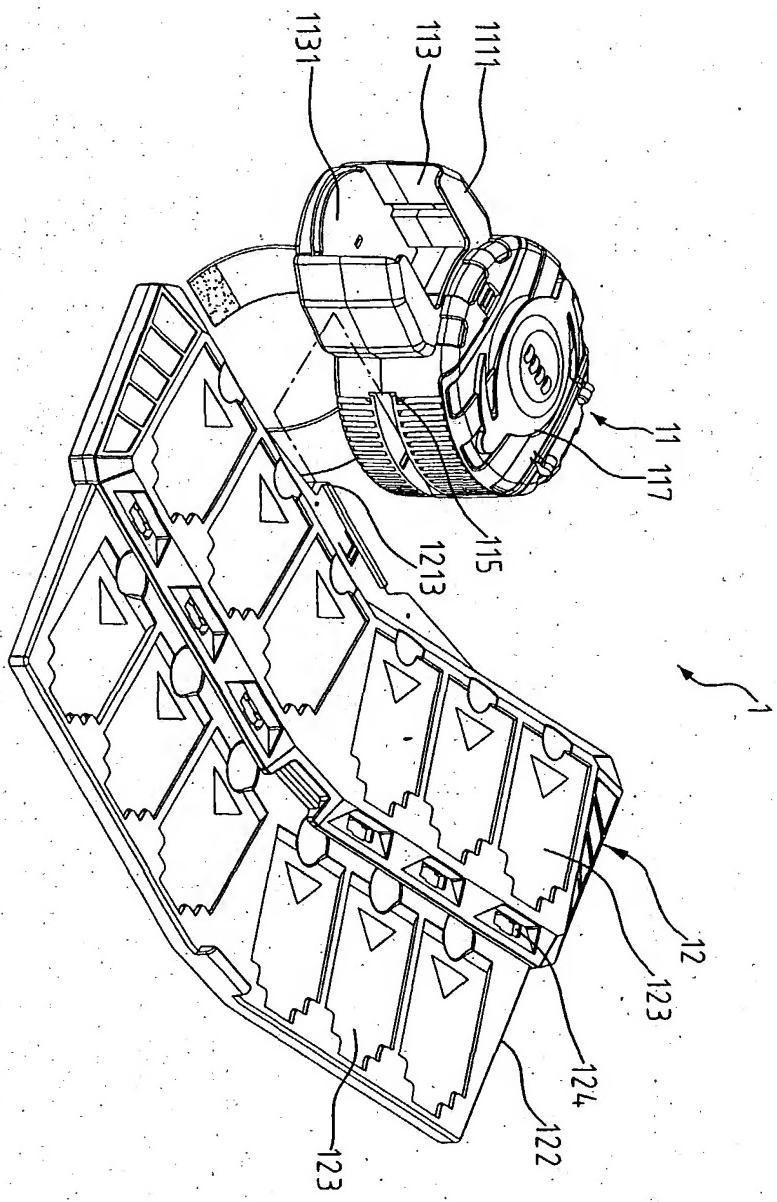
第 13/13 頁

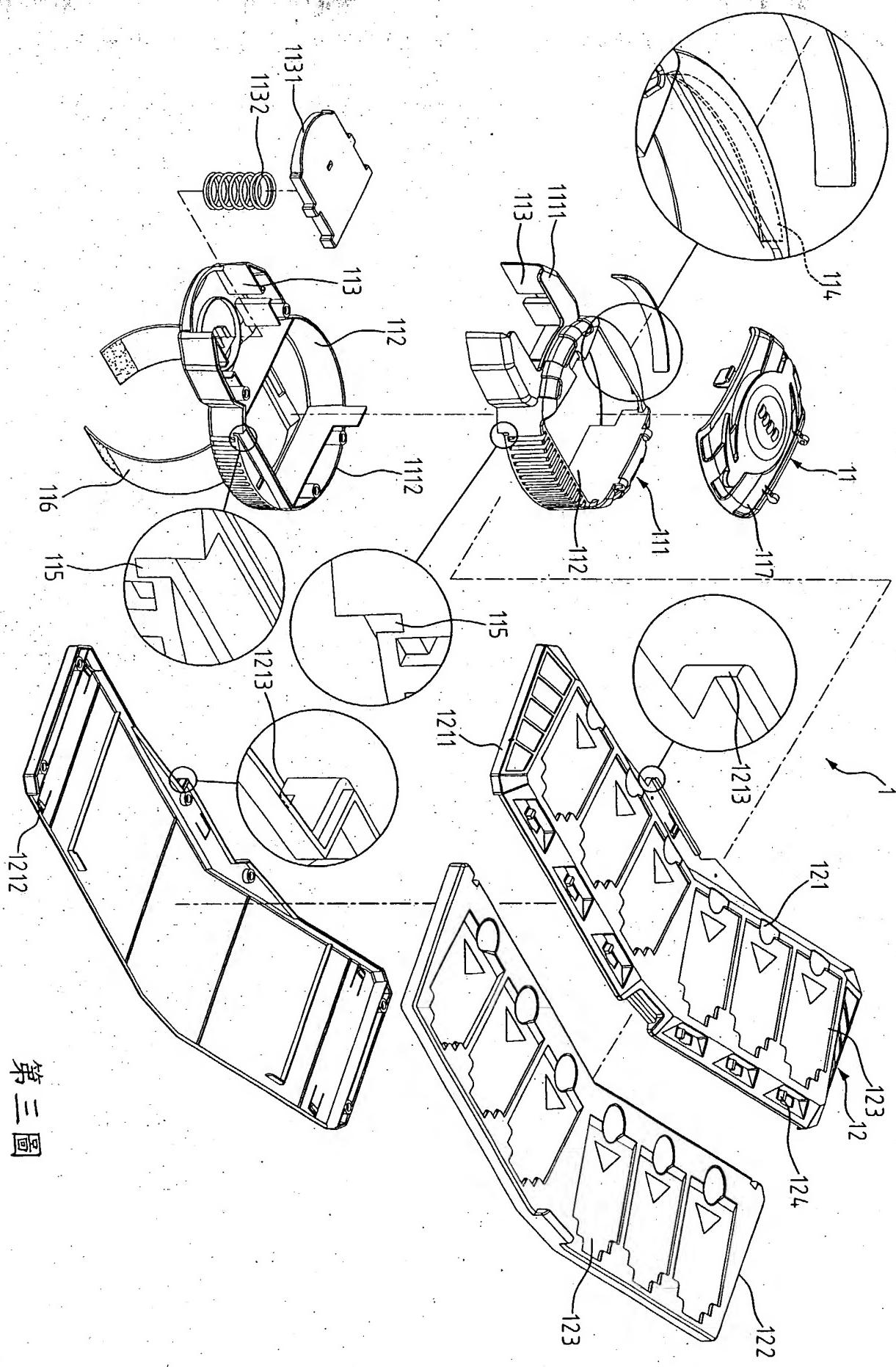


第一圖



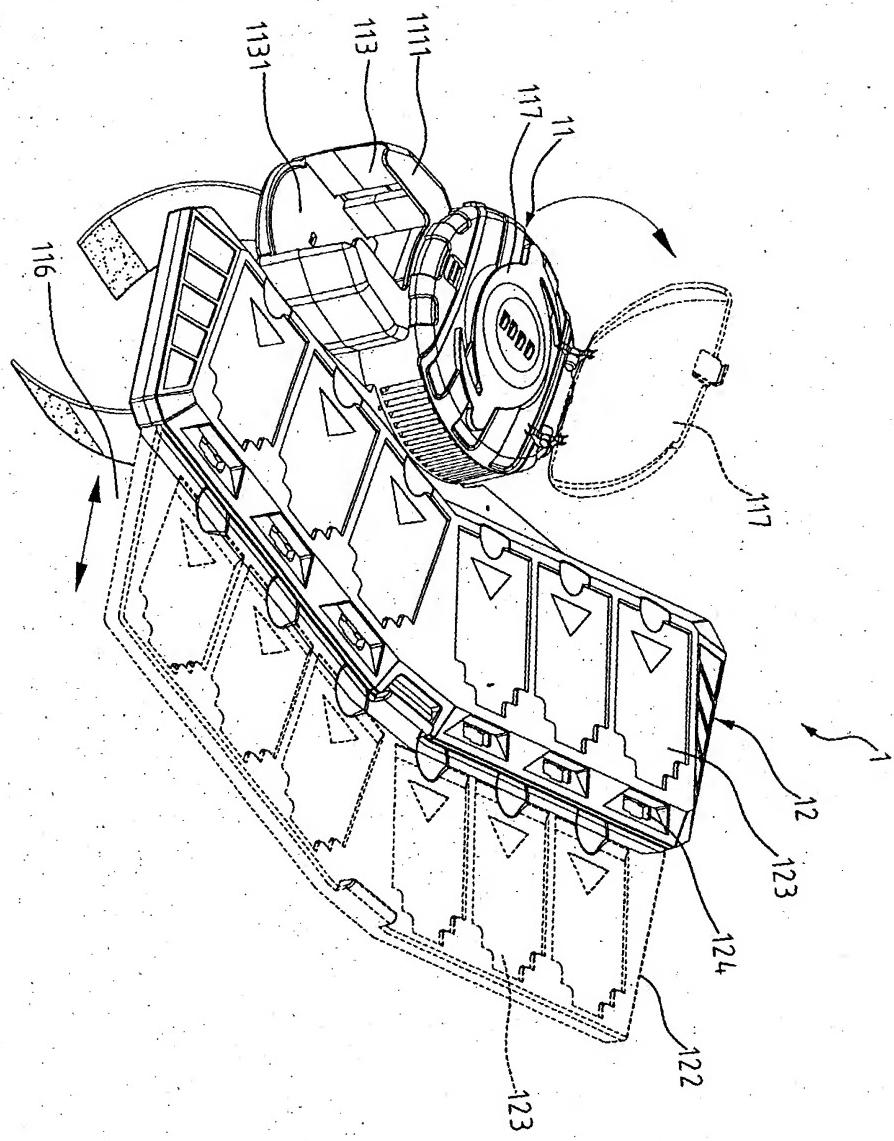
第二圖



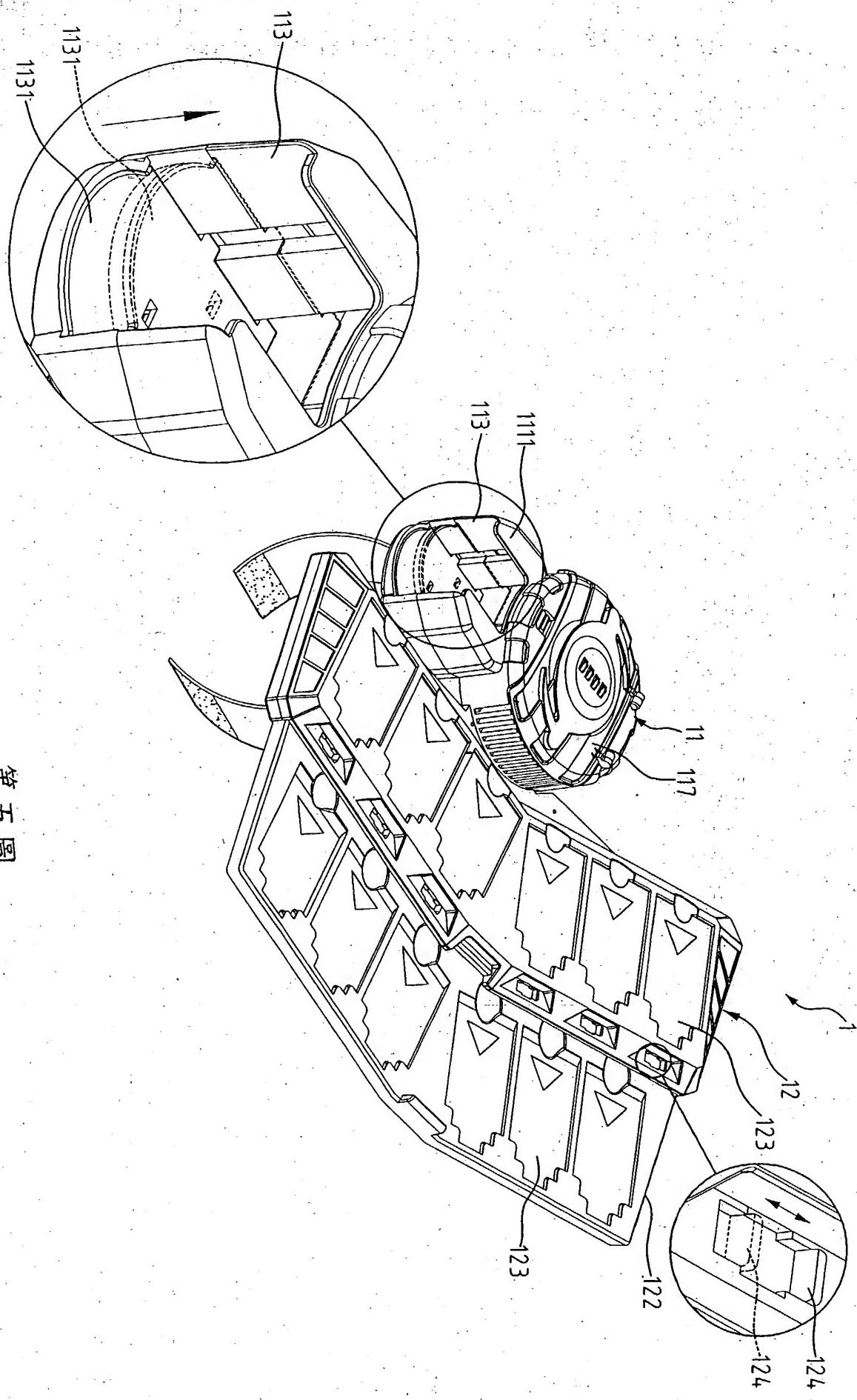


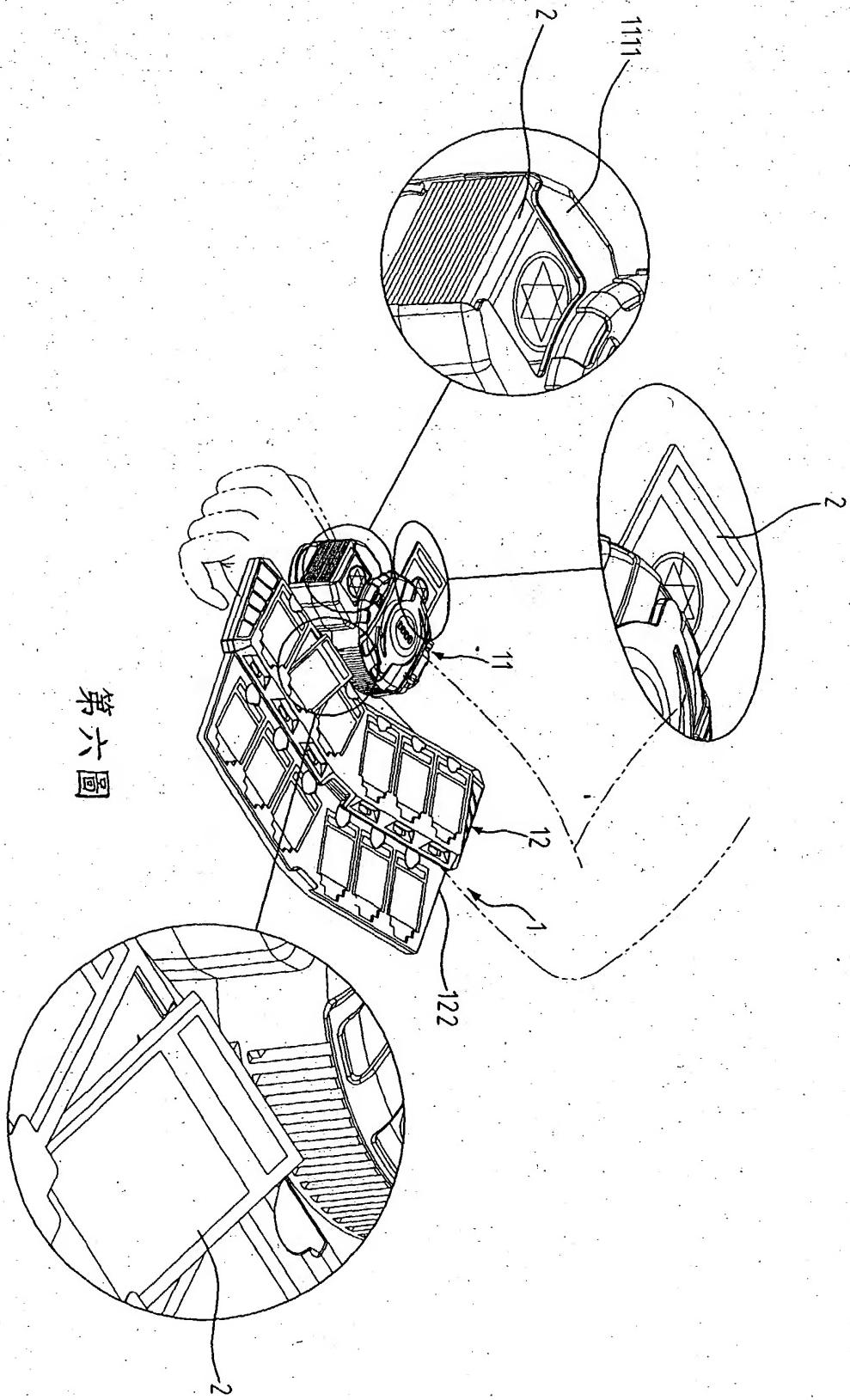
第三圖

第四圖



第五圖





第六圖